

## Recursos Digitales en la enseñanza de Enfermería: propuesta Pedagógica

Adiel Agama Sarabia, Gabriela Trejo Niño, Belinda de la Peña León, María de los Ángeles Rivera Gómez, Fátima Berenice Camarillo Cruz  
Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, UNAM (Ciudad de México, México)

Correspondencia: agamael\_22@hotmail.com (Adiel Agama Sarabia)

### Introducción

El uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TICs) en la educación superior se presenta como un elemento indispensable e innovador en las aulas, sin embargo, existen múltiples elementos que deben ser considerados previo a su implementación y que en muchas ocasiones se considera como un elemento inherente al joven por estar expuesto a la tecnología.

En primer lugar se asume que los jóvenes saben usar todas las herramientas digitales, por el hecho de estar en contacto con ellas, lo cual no necesariamente es cierto, debido a que la mayoría saben utilizar sólo aquellas con las que están en constante contacto, no obstante cada día surgen nuevos sitios, aplicaciones, software y plataformas digitales de todo tipo, resultando difícil para cualquier persona conocer y dominar todos estos recursos.

Por lo tanto, como lo señala Boza y Conde, la necesidad radica en la formación, es indispensable formar los recursos humanos para utilizar las tecnologías en las aulas y no verlo sólo como una situación imperativa de los docentes, si no de igual manera una responsabilidad de los estudiantes, debido a que serán ellos quienes incorporen y desarrollen habilidades para el manejo de dichas herramientas en su proceso de aprendizaje, bajo la guía del profesor que implemente dichas tecnologías.<sup>1</sup>

Otro aspecto relevante es que el uso de las tecnologías disponibles, en la gran mayoría de casos, es exclusivamente para el ocio y el entretenimiento, la encuesta de uso de Internet en México 2018 señala que el 89% lo utiliza para acceder a redes sociales y sólo el 43% refiere utilizarlo para cursos o estudiar.<sup>2</sup>

Facebook es la red más utilizada entre los jóvenes y adultos, posteriormente Youtube y Twiter. De acuerdo al estudio "Connected Technology Report 2012" elaborado por Cisco las redes sociales son tan cotidianas que la población de entre 18 y 29 años lo primero que hace al despertarse es revisar su teléfono móvil para revisar su perfil en las redes sociales, en segundo lugar se encuentra verificar la llegada de mensajes o actualizar su correo electrónico.<sup>3</sup>

En México el 96% de los internautas están inscritos a Facebook y acceden principalmente a través de teléfonos inteligentes, al igual que el estudio Cisco, Youtube, Twiter y Google son sitios a los que se accede diariamente.<sup>4</sup>

Esta tendencia de uso es similar en varios países del mundo por lo que muchas instituciones educativas y de investigación están apostando en el desarrollo de contenidos o de difusión de materiales para la enseñanza en las redes sociales debido al alto impacto, difusión y accesibilidad que permiten estas plataformas.

Tomando como base lo anterior la presente propuesta pedagógica plantea la incorporación de múltiples recursos digitales y multimedia en las aulas, con el objetivo de proporcionar a los profesores y alumnos recursos de apoyo a la docencia que les permitan incursionar en la utilización de estas herramientas y que les permitan transitar de manera gradual hacia la generación de materiales propios y a profundizar en la autorregulación de su aprendizaje.

### Propuesta pedagógica

Se consideró el uso de cuatro recursos digitales básicos que incorporaran aspectos textuales auditivos y gráficos, los cuales fueron Gif, Infografías, Podcast y Cápsulas de Video, integrándolas en un sistema multiplataforma que permitiera la difusión, fácil acceso y reproducción. La implementación consta de cuatro etapas: 1) Desarrollo y estructuración de materiales, 2) Planeación e implementación en clase, 3) Auto-gestión por parte de los estudiantes y 4) Evaluación del proceso.

En la primera etapa, desarrollo y estructuración, se consideró que es necesario contar con materiales previamente elaborados que sirvan para dos momentos específicos: el primero que el docente cuente con recursos que pueda implementar en sus clases como apoyo didáctico o de referencia para puntualizar un contenido o en su caso para reforzar la sesión; en segundo lugar el de servir como ejemplo fehaciente de los productos que se pueden obtener a través de estos recursos.

Para lograr lo anterior los materiales fueron desarrollados contemplando los ejes curriculares del Plan de Estudios de la carrera de Enfermería tomando como base la teoría de Enfermería, la metodología de la disciplina y los aspectos éticos y legales del cuidado en el eje longitudinal; mientras que en los transversales se consideraron los niveles de atención a la salud, estados de desarrollo y patologías que se presentan durante el ciclo de vida.

Cada material pasó por un proceso de desarrollo en el cual se preparó un manuscrito, se diseñó una propuesta en el recurso digital correspondiente, cada propuesta se re-envió al autor del manuscrito y dos revisores adicionales para evaluar el contenido y el material, los cuales fueron seleccionados por su dominio en la temática, en caso de haber observaciones se regresaba a los encargados de diseño y se realizaban las modificaciones correspondientes, una vez que se aprobaba el material era evaluado por un grupo de estudiantes seleccionados para valorar la utilidad, los cuales debían haber cursado el semestre correspondiente al tema del material y de esta forma contarán con una visión más amplia de la versatilidad e impacto que tendría ese material en sus clases.

Finalmente, una vez generada una cantidad suficiente de materiales, se subieron a las plataformas correspondientes (Facebook, Twitter y un blog), de tal manera que puedan ser de fácil acceso y reproducción, además de ello se consideró que sean complementarios y correlacionados entre sí; de esta forma cada contenido se integró con un recurso declarativo, gráfico, multimedia y textual con opción de vinculación por hipertexto o hipervínculos a otros contenidos o plataformas.<sup>5,6</sup>

La segunda etapa, planeación e implementación, implica el desarrollo de un plan clase en el cual se incorporen los recursos existentes en las sesiones con los estudiantes, considerando el momento (introducción, desarrollo o cierre de la clase) en dónde se podrá utilizar cada recurso y la evaluación diagnóstica, formativa o sumativa que considere el docente.<sup>7</sup>

En la tercera etapa, se espera el desarrollo de un proceso de autogestión del estudiante en el cual, al trabajar con los recursos disponibles éste cambie su rol de consulta a generación de recursos propios, que pueden ser desarrollados de manera individual o colaborativa. En el proceso se le enseñará a desarrollar habilidades y competencias no sólo profesionales sino tecnológicas que le permitirán el uso de estas herramientas digitales en un entorno académico, con lo cual obtendrá una perspectiva diferente de las plataformas que usualmente

utiliza para socializar y que ahora también puede utilizar para su formación escolar.<sup>8</sup>

Por último, la cuarta etapa consta de la evaluación del proceso, tanto por parte de los estudiantes como de los docentes, lo cual permite obtener retroalimentación para modificar y mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje con la incorporación de recursos digitales.

### Implicaciones para la práctica

La utilización de recursos digitales y multimedia permite una mayor diversidad de opciones para desarrollar una clase didácticamente dinámica, que en combinación con la creatividad del docente y los estudiantes permite desarrollar estrategias de enseñanza sumamente diversas en el aula.

La incorporación de diversas plataformas permite mayor interrelación entre los contenidos, así como facilidad para la distribución y acceso a los materiales. El presentar la información en múltiples formatos que sean complementarios entre sí, permite que el estudiante avance gradualmente en la consulta de información que necesita y además le permite interactuar en formatos de lectura, gráficos, audio y video. A esto se suma la importancia de acceder a información concreta, que además deriva de fuentes de información confiable, y no sólo de documentos provenientes de sitios con carencia académica o sin autoría.

Estas herramientas pueden ser implementadas en la apertura de la clase, durante el desarrollo de la misma, como consulta fuera del aula o como actividad de aprendizaje. Por otro lado, puede ser utilizado como herramienta de evaluación que incorpora el trabajo colaborativo y la elaboración de proyectos.

El considerar las redes sociales como un espacio de intercambio académico permite acercar a los estudiantes más reacios a utilizar herramientas digitales de tipo educativo de una manera más atractiva, lo que hace que no lo sientan ajeno a su entorno.

Finalmente, tanto el docente como el alumno desarrollará las habilidades necesarias para el manejo de estos recursos, los cuales van de la mano con el proceso formativo. Lo que en un futuro próximo, le permitiría al estudiante convertirse en gestor de sus propias herramientas y así ser el mismo quien elaboré este tipo de recursos para su propio aprendizaje.

### Referencias

1. Boza CA, Conde VS. Web 2.0 en educación superior: formación, actitud, uso, impacto, dificultades y herramientas. *Digital Education Review*, 2015; 28:45-58.
2. Asociación de Internet MX. 14 Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2018. *Estadística Digital*. México, 2018.
3. Maglione C, Varlotta N. Investigación, gestión y búsqueda de información en Internet. Presidencia de la Nación. Argentina, 2012.
4. Veytia BM. Nivel de apropiación de la competencia digital 2.0 de los estudiantes de maestría desde su percepción. Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente. México. 2016.
5. Hernández L, Acevedo JAS, Martínez C, Cruz BC. El uso de las TIC en el aula: un análisis en términos de efectividad y eficacia. Buenos Aires Argentina: Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación; 2014.
6. Islas O. Cifras sobre jóvenes y redes sociales en México. *Entre textos*, Universidad iberoamericana León, 2015; 7(9):1-16.
7. Salinas J. Modelos flexibles como respuesta de las universidades a la sociedad de la información. *Acción Pedagógica*, 2002; 11(1):4-13.

8. Iglesias MM, Lozano CI, Martínez RMA. La utilización de herramientas digitales en el desarrollo del aprendizaje colaborativo: análisis de una experiencia en Educación Superior. *Revista de docencia universitaria*, 2013; 11(2):33-351.